Unearthed Arcana 2024

Обновление Эбберона

Этот документ для теста является частью серии статей «Unearthed Arcana», представляющих материалы, предназначенные для будущих книг. Материалы здесь используют правила из Книги игрока 2024 года.

Оригинальный документ можно посмотреть на DnDBeyond.

Остальные документы Unearthed Arcana можно бесплатно посмотреть на моём Boosty.

Узнайте больше на YouTube

Чтобы узнать больше о дизайне, представленном в этой статье, мы приглашаем вас посмотреть видеоролики о нём на YouTube Dungeons & Dragons.

Что внутри?

Изобретатель. Класс изобретатель вновь появляется с обновлениями с момента его последнего появления в Unearthed Arcana.

Новый подкласс: Картограф. Новый подкласс изобретателя, картограф, предлагает новые способы продемонстрировать его изобретательность.

Дополнительные варианты магии. Обновлённые версии новых заклинаний и магических предметов, совместимых с изобретателем.

Метки дракона. Также включена коллекция черт, предоставляющих новый способ вступить в семьи меток дракона Эберрона. Эти черты позволяют персонажам любого вида получить и развить свои метки дракона. Предыстории, представляющие связь персонажа с этими домами, будут включены в будущую книгу, если данные материалы станут официальными. А пока персонаж, выбравший предысторию агент дома, может выбрать черту Метка дракона, а любой персонаж может выбрать одну из этих черт через класс.

Это тестовый материал

Эта статья представлена для теста и обратной связи. Опции здесь являются экспериментальными и находятся в черновом виде. Они не являются официальной частью игры. Ваша обратная связь поможет определить, примем ли мы их официально.

Как протестировать этот материал. Мы приглашаем вас попробовать этот материал в игре. Чтобы использовать его, вы можете либо включить его в свою кампанию, либо провести 1 или несколько специальных плейтест-сессий. Для таких сессий вы можете создать собственное приключение или использовать короткое приключение из источника, такого как Приключения на Бесконечной лестнице.

Уровень силы. Опции персонажа, представленные здесь, могут быть более или менее сильными, чем опции в Книге игрока 2024 года. Если дизайн пройдёт тест, то его мощь будет скорректирована до желаемого уровня перед публикацией. Это означает, что опция может быть более или менее сильной в своей финальной версии.

Обратная связь. Лучший способ оставить нам обратную связь по этому материалу — заполнить опрос, который мы опубликуем на D&D Beyond. Если мы сделаем этот материал официальным, то он будет доработан на основе вашей обратной связи и затем появится в книге по D&D.

Предоставление обратной связи по этому документу — один из способов помочь сформировать будущее D&D!

Изобретатель

Магический ремесленник и творец чудес

Мастера созидания, изобретатели используют смекалку и магию, чтобы раскрывать невероятные возможности предметов. Они воспринимают магию как сложную систему, которую можно расшифровать и использовать в своих заклинаниях и изобретениях. Всё, что нужно для игры одним из этих изобретателей, можно найти в следующих разделах.

Особенности изобретателя

Основная характеристика	Интеллект
Кость хитов	к8 за каждый уровень изобретателя
Хиты	8 + Тел. за 1 уровень 5 + Тел. за каждый уровень выше 1
Владение спасбросками	Телосложение и Интеллект
Владение навыками	Выберите 2: Аркана, История, Проницательность, Медицина, Природа, Внимательность или Ловкость рук
Владение оружием	Простое оружие
Владение инструментами	Воровские инструменты, Инструменты ремонтника и один тип инструментов ремесленника на ваш выбор
Владение доспехами	Лёгкие и средние доспехи и щит
Стартовое снаряжение	Выберите А или Б: А) Проклёпанная кожанный доспех, кинжал, воровские инструменты, набор исследователя подземелий и 16 зм; Б) 150 зм

Становление изобретателем...

Как персонаж 1 уровня

- Получите особенности из таблицы «Особенности изобретателя».
- Получите умения изобретателя 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения изобретателя».

Как мультикласс

- Получите слебущие особенности изобретателя из таблицы «Особенности изобретателя»: кость хитов, владение инструментами ремонтника, владение одним навыков по вашему выбору из списка навыков изобретателя и владение лёгкими и средними доспехами и щитами.
- Получите умения изобретаетля 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения волшебника». См. правила мультиклассирования в Книге игрока, чтобы определить доступные ячейки заклинаний, добавляя половину уровней изобретателя (округляя вверх).

Умения класса изобретатель [artificer]

Как изобретатель вы получаете следующие умения класса по достижении указанных уровней. Эти умения перечислены в таблице «Умения изобретателя».

Примечайния дизайнера: обновление изобретателя

Вот основные обновления класса с момента его появления в Unearthed Arcana:

- **Магия ремонтника** (ранее Магический мастеровой, 1 уровень) даёт заговор Починка, а предметы, созданные с помощью этого умения, существуют до окончания продолжительного отдыха.
- **Таблицы с чертежами магических предметов** были пересмотрены. Теперь вы можете использовать созданную с помощью этого умения волшебную палочку или оружие в качестве заклинательной фокусировки.
- **Ремонтник магических предметов** (6 уровень) теперь позволяет вам перезаряжать магические предметы, расходуя ячейки заклинаний, а также превращать один магический предмет в другой.
- **Душа изобретения** (20 уровень) теперь даёт возможность уничтожать любое количество предметов, чтобы увеличить количество восстановленных хитов, а также обеспечивает более надёжное использование Пробleска гениальности (7 уровень).

Уровень 1: Магический мастеровой

Вы знаете заговор Починка.

Действием магия с применением инструментов ремонтника в незанятом пространстве в пределах 5 футов от себя вы можете создать 1 предмет из списка:

Мелкие шарики	Сеть
Корзина	Масло
Спальник	Бумага
Колокольчик	Пергамент
Одеяло	Шест
Блок и лебёдка	Сумка
Ведро	Верёвка
Калтропы	Мешок
Свеча	Лопата
Лом	Бечёвка
Фляга	Трутница
Кувшин	Факел
Лампа	Флакон

См. правила для этого предмета в Книге игрока. Предмет исчезает после того, как вы завершите продолжительный отдых.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1), и вы восстанавливаете все потраченные использования после продолжительного отдыха.

Умения изобретателя

Ур.	БМ	Умения класса	Чертежи	Маг. предметы	Заговоры	Подг. Закл.	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний				
							1	2	3	4	5
1	+2	Магический мастеровой, Использование заклинаний	—	—	2	2	2	-	-	-	-
2	+2	Копия магического предмета	4	2	2	3	2	-	-	-	-
3	+2	Подкласс изобретателя, Подходящий инструмент	4	2	2	4	3	-	-	-	-
4	+2	Улучшение характеристик	4	2	2	5	3	-	-	-	-
5	+3	Умение подкласса	4	2	2	6	4	2	-	-	-
6	+3	Тинкер магических предметов	5	3	2	6	4	2	-	-	-
7	+3	Проблеск гениальности	5	3	2	7	4	3	-	-	-
8	+3	Улучшение характеристик	5	3	2	7	4	3	-	-	-
9	+4	Умение подкласса	5	3	2	9	4	3	2	-	-
10	+4	Адепт магических предметов	6	4	3	9	4	3	2	-	-
11	+4	Хранящий заклинания предмет	6	4	3	10	4	3	3	-	-
12	+4	Улучшение характеристик	6	4	3	10	4	3	3	-	-
13	+5	—	6	4	3	11	4	3	3	1	-
14	+5	Знаток магических предметов	7	5	4	11	4	3	3	1	-
15	+5	Умение подкласса	7	5	4	12	4	3	3	2	-
16	+5	Улучшение характеристик	7	5	4	12	4	3	3	2	-
17	+6	—	7	5	4	14	4	3	3	3	1
18	+6	Мастер магических предметов	8	6	4	14	4	3	3	3	1
19	+6	Эпическая черта	8	6	4	15	4	3	3	3	2
20	+6	Душа изобретения	8	6	4	15	4	3	3	3	2

Уровень 1: Использование заклинаний

Вы научились направлять магическую энергию через предметы. Правила наложения заклинаний см. в Книге игрока. Ниже подробно описано, как применять эти правила к заклинаниям изобретателя, которые будут перечислены в списке заклинаний изобретателя далее в описании класса.

Необходимые инструменты. Вы накладываете заклинания изобретателя с помощью инструментов. Вы можете использовать воровские инструменты, инструменты ремонтника или другие ремесленные инструменты, которыми владеете, в качестве заклинательной фокусировки. Вам необходимо держать фокусировку в руке, когда вы накладываете заклинание изобретателя (это значит, что у заклинаний есть материальный компонент).

Заговоры. Вы знаете 2 заговора по вашему выбору из списка заклинаний изобретателя. Рекомендуются: Брызги кислоты и Фокусы.

Каждый раз, когда вы завершаете продолжительный отдых, вы можете заменить 1 из ваших заговоров другим заговором по вашему выбору из списка заклинаний изобретателя.

При достижениии 10 и 14 уровней изобретателя, вы изучаете дополнительный заговор по вашему выбору из списка заклинаний изобретателя, как показано в столбце «Заговоры» из таблицы «Умения изобретателя».

Ячейки заклинаний. Таблица «Умения изобретателя» показывает, сколько ячеек заклинаний вы можете использовать для заклинаний 1+ уровня. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Подготовленные заклинания 1+ уровня. Вы подготавливаете список заклинаний 1+ уровня, которые доступны вам для использования с помощью этого умения. Для начала выберите 2 заклинания 1 уровня из списка заклинаний изобретателя. Рекомендуются: Лечение ран и Скольжение.

Количество подготовленных заклинаний в вашем списке увеличивается по мере того, как вы получаете уровни изобретателя, как показано в столбце «Подг. закл.» из таблицы «Умения изобретателя».

Каждый раз, когда это число увеличивается, выберите дополнительные заклинания из списка заклинаний изобретателя, чтобы количество заклинаний вашего списка соответствовало значению в таблице «Умения изобретателя». Выбранные заклинания должны быть того уровня, для которого у вас есть ячейка заклинаний. Например, если вы изобретатель 5 уровня, то ваш список подготовленных заклинаний может включать 6 заклинаний изобретателя 1 и 2 уровней в любой комбинации.

Если другое умение изобретателя даёт вам всегда подготовленные заклинания, то эти заклинания не учитываются в количестве заклинаний, которые вы можете подготовить с помощью этого умения, но в остальном они считаются заклинаниями изобретателя для вас.

Изменение подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы завершаете продолжительный отдых, вы можете изменить ваш список подготовленных заклинаний, заменив любые из них другими заклинаниями изобретателя, для которых у вас имеется ячейка заклинаний.

Заклинательная характеристика. Интеллект — это ваша заклинательная характеристика для ваших заклинаний изобретателя.

Уровень 2: Копия магического предмета

Вы изучили магические чертежи, которые используете для создания магических предметов.

Известные чертежи. Когда вы получаете это умение, выберите 4 чертежа из таблицы «Чертежи маг. предметов (уровень изобретателя 2+)» (описание предметов можно найти в Руководстве Мастера). Рекомендуются: Сумка хранения, Шапка подводного дыхания, Камни послания и Волшебная палочка боевого мага +1. Каждый раз, когда вы получаете новый уровень изобретателя, вы можете заменить 1 из известных вам чертежей на новый, соответствующий вашему уровню.

Вы изучаете ещё 1 чертеж на выбор на уровнях изобретателя, указанных в колонке «Чертежи» из таблицы «Умения изобретателя». При выборе нового чертежа вы можете взять его из любой таблицы «Чертежи маг. предметов», для которых соответствуете требованиям по уровню изобретателя.

Создание предмета. После продолжительного отдыха вы можете создать 1 или 2 различных магических предмета, если у вас есть инструменты ремонтника. Каждый предмет основан на одном из известных вам чертежей для этого умения.

Если созданный предмет требует настройки, то вы можете настроиться на него сразу после его создания. Если вы решите настроиться позже, то вам придётся использовать обычный процесс настройки.

Когда вы достигаете определённых уровней изобретателя, указанных в колонке «Маг. предметы» из таблицы «Умения изобретателя», количество магических предметов, которые вы можете создать после продолжительного отдыха, увеличивается. Каждый создаваемый предмет должен основываться на отдельном известном вам чертеже.

Если вы пытаетесь превысить максимальное количество магических предметов, то самый старый из предметов исчезает, а новый появляется.

Чертежи маг. предметов (уровень изобретателя 2+)

Чертёж магического предмета	Настройка
Алхимический сосуд	Нет
Сумка хранения	Нет
Шапка подводного дыхания	Нет
Обычный магический предмет, который не является зельем, свитком или проклятым (вы можете выбрать этот вариант несколько раз, каждый раз выбирая другой предмет; каждый предмет считается отдельным чертежом)	Вариативно
Ночные очки	Нет
Мультиинструмент (в этой UA)	Да
Самозарядный выстрел (в этой UA)	Да
Возвращающееся оружие (в этой UA)	Нет
Верёвка лазания	Нет
Камни послания	Нет
Щит +1	Нет
Волшебная палочка обнаружения магии	Нет
Волшебная палочка секретов	Нет
Волшебная палочка боевого мага +1	Да
Оружие +1	Нет
Обмотки безоружной мощи	Нет

Длительность. Магический предмет, созданный с помощью этого умения, функционирует как нормальный магический предмет, за исключением того, что его магия не является постоянной. Когда вы умираете, магический предмет исчезает через 1к4 дня. Если вы заменяете изученный чертёж на новый, то все предметы, созданные по заменённому чертежу, мгновенно исчезают.

Если созданный вами предмет является контейнером, таким как Сумка хранения, и он исчезает, то его содержимое безопасно появляется в его пространстве и вокруг него.

Заклинательная фокусировка. Вы можете использовать любую палочку или оружие, созданное с помощью этого умения, как заклинательную фокусировку вместо набора ремесленных инструментов.

Чертежи маг. предметов (уровень изобретателя 6+)

Чертёж магического предмета	Настройка
Доспех +1	Нет
Эльфийские сапоги	Нет
Сапоги извилистого пути (в этой UA)	Да
Эльфийский плащ	Да
Плащ ската	Нет
Очки очарования	Да
Очки детального зрения	Да
Перчатки воровства	Нет
Фонарь обнаружения	Нет
Усилитель разума (в этой UA)	Да
Ожерелье адаптации	Да
Свирель ужаса	Нет
Излучающее свет оружие (в этой UA)	Да
Щит отталкивания (в этой UA)	Нет
Кольцо плавания	Нет
Кольцо хождения по воде	Нет
Щит часового	Нет
Закло-заправительное кольцо (в этой UA)	Да
Волшебная палочка снарядов	Нет
Волшебная палочка паутины	Да
Оружие предупреждения	Да

Чертежи маг. предметов (уровень изобретателя 10+)

Чертёж магического предмета	Настройка
Доспех сопротивления	Да
Кинжал яда	Нет
Эльфийская кольчуга	Нет
Кольцо падения пёрышком	Да
Кольцо прыжков	Да
Кольцо защиты разума	Да
Щит +2	Нет
Необычные кольцо или чудесный предмет, которые не является проклятыми (вы можете выбрать этот вариант несколько раз, каждый раз выбирая другой предмет; каждый предмет считается отдельным чертежом)	Вариативно
Волшебная палочка боевого мага +2	Да
Оружие +2	Нет
Обмотки безоружной мощи +2	Нет

Чертежи маг. предметов (уровень изобретателя 14+)

Чертёж магического предмета	Настройка
Доспех +2	Нет
Ловящий стрелы щит	Да
Язык пламени	Да
Редкие доспехи, кольцо, волшебная палочка, оружие или чудесный предмет, которые не являются проклятыми (вы можете выбрать этот вариант несколько раз, каждый раз выбирая другой предмет; каждый предмет считается отдельным чертежом)	Вариативно
Кольцо свободных действий	Да
Кольцо защиты	Да
Кольцо тарана	Да

Уровень 3: Подкласс изобретателя

Вы получаете подкласс изобретателя по вашему выбору. Подкласс картограф подробно изложены после списка заклинаний этого класса. Подкласс — это специализация, которая предоставляет вам возможности на определённых уровнях изобретателя. В ходе дальнейшего развития вы получаете каждые умения вашего подкласса, которые соответствуют вашему уровню изобретателя или ниже.

Уровень 4: Улучшение характеристик

Вы получаете черту Улучшение характеристик или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы снова получаете эту способность на уровнях изобретателя 8, 12 и 16.

Уровень 6: Ремонтник магических предметов

Ваше умение Копия магического предмета улучшается следующим образом:

Закачка магии. Бонусным действием вы можете коснуться магического предмета в пределах 5 футов от себя, который вы создали с помощью Копия магического предмета, и который использует заряды. Вы восполняете заряды предмета, расходуя ячейку заклинания 1 уровня или выше. Количество восстановленных зарядов равно уровню использованной ячейки заклинания.

Откачка магии. Бонусным действие, вы можете коснуться магического предмета в пределах 5 футов от вас, который вы создали с помощью умения Копия магического предмета, и заставить его исчезнуть, преобразуя его магическую энергию в ячейку заклинаний. Ячейка будет 1 уровня, если предмет является обычным, или 2 уровня, если предмет является необычным или редким. После использования этого умения вы не можете использовать его снова до завершения продолжительного отдыха. Любая созданная таким образом ячейка заклинаний исчезает при завершении продолжительного отдыха.

Трансмутация предмета. Действием магия вы можете коснуться одного магического предмета в пределах 5 футов от себя, который вы создали с помощью умения Копия магического предмета, и преобразовать его в другой магический предмет. Преобразованный предмет должен основываться на известном вам чертеже магического предмета. После использования этого умения вы не можете использовать его снова, пока не завершите продолжительный отдых.

Уровень 7: Проблеск гениальности

Когда вы или существо, которое вы видите в пределах 30 футов от вас, проваливает проверку характеристики или спасбросок, вы можете реакцию добавить бонус к броску, потенциально приводя к успеху. Этот бонус равен вашему модификатору Интеллекта.

Вы можете использовать эту реакцию количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1). Вы восстанавливаете все израсходованные использования после продолжительного отдыха.

Уровень 10: Адепт магических предметов

Теперь вы можете настроиться на 4 магических предмета одновременно вместо 3.

Уровень 11: Хранящий заклинания предмет

Каждый раз после продолжительного отдыха вы можете коснуться одного простого или боевого оружия, либо одного предмета, который можно использовать в качестве заклинательной фокусировки, и вложить в него заклинание. Вы выбираете заклинание изобретателя 1, 2 или 3 уровня, которое имеет время накладывания «1 действие» и не требует расходуемого материального компонента (вам не обязательно иметь это заклинание среди подготовленных).

Держа этот предмет, существо может действием воспроизвести эффект заклинания из него, используя ваш модификатор заклинательной характеристики. Если для заклинания требуется концентрация, существо должно поддерживать её. После использования предмета для создания эффекта заклинания его нельзя использовать таким образом снова до начала следующего хода существа.

Заклинание остаётся в предмете до тех пор, пока оно не будет использовано количество раз, равное удвоенному значению вашего модификатора Интеллекта (минимум 2), или пока вы не используете это умение снова, чтобы вложить заклинание в предмет.

Уровень 14: Знаток магических предметов

Теперь вы можете настроиться на 5 магических предмета одновременно вместо 3.

Уровень 18: Мастер магических предметов

Вы можете настроиться на 6 волшебных предметов одновременно вместо 3.

Уровень 19: Эпическая черта

Вы получаете эпическую черту или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется черта Дар устойчивости к энергиям.

Уровень 20: Душа изобретения

Вы развили мистическую связь с вашими магическими предметами, из которой можете черпать помощь. Вы получаете следующие эффекты:

Обман смерти. Если ваши хиты снижены до 0, но вы не умерли сразу, то вы можете уничтожить один необычный или редкий магический предмет, созданный с помощью вашего умения Копия магического предмета, изменив ваши хиты на 20, умноженное на количество уничтоженных магических предметов.

Магическое руководство. Когда вы используете Проблеск гениальности, и соответствующая проверка характеристики или спасбросок всё равно проваливается, использование Проблеск гениальности не расходуется, если у вас есть настройка хотя бы на 1 магический предмет.

Список заклинаний изобретателя

В этом разделе представлен список заклинаний изобретателя. Заклинания организованы по уровню заклинаний, а затем отсортированы по алфавиту, и перечислена школа магии каждого заклинания. В столбце «Спец.» К означает, что заклинание требует концентрации, Р означает, что это ритуал, а М означает, что требуется определённый материальный компонент.

Заговоры (заклинания изобретателя 0 уровня)

Заклинание	Школа	Спец.
Брызги кислоты	Воплощение	—
Волшебная рука	Вызов	—
Луч холода	Воплощение	—
Меткий удар	Прорицание	М
Наставление	Прорицание	К
Огненный снаряд	Воплощение	—
Пляшущие огоньки	Иллюзия	К
Починка	Преобразование	—
Раскат грома	Воплощение	—
Свет	Воплощение	—
Сообщение	Преобразование	—
Сопротивление	Ограждение	К
Терновый кнут	Преобразование	—
Уход за умирающим	Некромантия	—
Фокусы	Преобразование	—
Электрошок	Воплощение	—
Элементализм	Преобразование	—
Ядовитые брызги	Некромантия	—

Заклинания изобретателя 1 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Сигнал тревоги	Ограждение	Р
Лечение ран	Ограждение	—
Обнаружение магии	Прорицание	К, Р
Маскировка	Иллюзия	—
Поспешное отступление	Преобразование	К
Огонь фей	Воплощение	К
Псевдожизнь	Некромантия	—
Падение пёрышком	Преобразование	—
Скольжение	Воплощение	—
Опознание	Прорицание	Р, М
Прыжок	Преобразование	—
Скороход	Преобразование	—
Очищение пищи и питья	Преобразование	Р
Убежище	Ограждение	—

Заклинания изобретателя 2 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Арканная регенерация	Ограждение	—
Вечный огонь	Воплощение	М
Видение невидимого	Прорицание	—
Волшебные уста	Иллюзия	Р, М
Волшебный замок	Ограждение	М
Гомункул слуга (появляется в этой UA)	Воплощение	Р, М
Дыхание дракона	Преобразование	К
Защита от яда	Ограждение	—
Левитация	Преобразование	К
Магическое оружие	Преобразование	—
Невидимость	Иллюзия	К
Низшее восстановление	Ограждение	—
Паук	Преобразование	К
Паутина	Воплощение	К
Помощь	Ограждение	—
Размытый образ	Иллюзия	К
Раскалённый металл	Преобразование	К
Смена обличья	Преобразование	К
Трюк с верёвкой	Преобразование	—
Тёмное зрение	Преобразование	—
Увеличение/уменьшеие	Преобразование	К
Улучшение характеристики	Преобразование	К

Заклинания изобретателя 3 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Защита от энергии	Ограждение	К
Мерцание	Преобразование	—
Низшее воскрешение	Некромантия	М
Охранные руны	Ограждение	М
Подводное дыхание	Преобразование	Р
Полёт	Преобразование	К
Рассеивание магии	Ограждение	—
Создание пищи и питья	Вызов	—
Стихийное оружие	Преобразование	К
Ускорение	Преобразование	К
Хождение по воде	Преобразование	Р

Заклинания изобретателя 4 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Верный пёс Морденкайнена	Вызов	—
Изготовление	Преобразование	—
Изменение формы камня	Преобразование	—
Кабинет Морденкайнена	Ограждение	—
Леомундов потайной сундук	Вызов	М
Магический глаз	Прорицание	К
Отилюков упругий шар	Ограждение	К
Призыв духа конструкта	Вызов	К, М
Свобода перемещения	Ограждение	—
Шуба камня	Преобразование	К, М

Заклинания изобретателя 5 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Высшее восстановление	Ограждение	М
Длань Бигби	Воплощение	К
Круг силы	Ограждение	К
Оживление вещей	Преобразование	К
Сотворение	Иллюзия	—
Стена камня	Воплощение	К

Подкласс изобретателя

Подкласс изобретателя — это специализация, которая предоставляет вам возможности на определённых уровнях изобретателя, как указано в подклассе. В этом разделе представлен новый подкласс — Картограф.

Картограф

Прокладывайте выгодные маршруты сквозь хаос

Картографы — непревзойдённые навигаторы и разведчики. Используя свои изобретения, они могут выделять угрозы, защищать союзников и открывать порталы в дальние уголки.

Уровень 3: Владение инструментами

Вы получаете владение инструментами каллиграфа и картографа. Если вы владеете одним из этих инструментов, то вы получаете владение другим типом инструментов ремесленника на ваш выбор.

Кроме того, когда вы создаёте свиток заклинания, используя правила создания предметов из Книги игрока, время, необходимое для его создания, сокращается вдвое.

Уровень 3: Заклинания картографа

Когда вы достигаете уровня изобретателя, указанного в таблице «Заклинания картографа», эти заклинания считаются всегда подготовленными для вас.

Заклинания картографа

Уровень	Заклинания
3	Огонь фей, Направляющий снаряд, Лечащее слово
5	Поиск объекта, Пронзание разума
9	Подсматривание, Ускорение
13	Свобода перемещения, Поиск существа
17	Наблюдение, Круг телепортации

Уровень 3: Атлас приключенца

Каждый раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, держа инструменты картографа, вы можете использовать этот инструмент, чтобы создать набор магических карт, коснувшись как минимум двух существ (одно из которых можете быть вы сами), но не более чем 1 + ваш модификатор Интеллекта (минимум 2 существа).

Каждое выбранное существо получает магическую карту, которая остается нечитаемой для всех остальных. Эти карты существуют, пока вы не умрёте или не используете это умение снова, при этом все ранее созданные карты немедленно исчезают.

Пока цель носит карту, она получает следующие преимущества:

Осведомлённость. Цель добавляет 1к4 к своим броскам инициативы.

Позиционирование. Цель знает местоположение всех остальных владельцев карт, находящихся на том же плане. При накладывании заклинания или создании эффекта, требующего видимости цели, владелец карты может выбрать другого владельца карты в пределах дальности заклинания или эффекта, даже если он его не видит.

Уровень 3: Устройства разведки

Вы получаете следующие эффекты:

Ускорение. В свой ход вы можете потратить половину своего перемещения, чтобы телепортироваться в незанятое пространство, которое вы видите, на расстоянии до 10 футов от себя. Вы не можете использовать этот эффект, если ваша скорость равна 0.

Радар. Вы можете наложить заклинание Огонь фей без траты ячейки заклинаний. Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все израсходованные использования после продолжительного отдыха.

Уровень 5: Портальный прыжок

Бонусным действием вы можете телепортироваться в незанятое видимое пространство на расстояние до 60 футов.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все израсходованные использования после продолжительного отдыха.

Вы также можете использовать этуо умение без расхода использования, если конечная точка телепортации находится в пределах 5 футов от существа, несущего карту, созданную вашим Атласом приключенца. При этом карта, которую несёт это существо, уничтожается.

Уровень 9: Искусное перемещение

Когда вы используете свой Проблеск гениальности, вы или дружественное видимое существо по вашему выбору в пределах 30 футов, можете телепортироваться на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое вы видите, в рамках той же самой реакции.

Уровень 15: Совершенный атлас

Ваш Атлас приключенца улучшается, получая следующие эффекты:

Безопасное убежище. Когда носитель карты теряет все хиты, но не погибает мгновенно, он может уничтожить свою карту. После этого существо телепортируется в незанятое пространство в пределах 5 футов от вас или другого носителя карты по его выбору и становится стабилизированным.

Безошибочный путь. Если вы являетесь одним из носителей карты из вашего Атласа приключенца, вы можете накладывать Поиск пути без траты ячейки заклинаний, без подготовки заклинания и без компонентов. После использования этого эффекта вы не можете использовать его снова, пока не завершите продолжительный отдых.

Несокрушимый разум. Пока хотя бы одна карта, созданная с помощью вашего Атласа приключенца, существует, получение урона не может заставить вас потерять концентрацию на заклинаниях изобретателя.

Заклинания

Заклинания представлены в алфавитном порядке.

Гомункул слуга [Homunculus Servant]

2 уровень, вызов (Изобретатель)

Время накладывания: 1 час или ритуал

Дистанция: 10 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (драгоценный камень или кристалл стоимостью 100+ зм, расходуемый заклинанием)

Длительность: Мгновенная

Вы призываете особого гомункула в свободное пространство в пределах дистанции. Это существо использует статблок Гомункул слуга. Если у вас уже есть гомункул, созданный этим заклинанием, старый гомункул заменяется новым.

Вы определяете внешний вид гомункула, например, он может выглядеть как механическая птица, крылатые флаконы или миниатюрные оживлённые котлы.

Бой. Гомункул дружественен для вас и ваших союзников. В бою он действует по вашей инициативе, но его ход начинается сразу после вашего. Он подчиняется вашим командам (действие не требуется). Если вы не отдаёте команд, то он выполняет действие уклонение и использует своё перемещение, чтобы избегать опасности.

Накладывание более высокой ячейкой. Используйте уровень ячейки заклинания как уровень заклинания в статблоке.

Слуга гомункул [Homunculus Servant]

Крошечный конструк, нейтральный

КД 13

Хиты 5 + 5 за уровень заклинания (у гомункула количество костей хитов [к4], равное уровню заклинания)

Скорость 20 фт., полёт 30 фт.

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	4	-3	-3	**Лов**	15	+2	+2	**Вын**	12	+1	+1
Инт	10	+0	+0	**Мдр**	10	+0	+0	**Хар**	7	-2	-2

Иммунитет яд; истощённый, отравленный

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 10

Языки телепатия 1 миля (работает только с вами)

ПО — (Опыт 0; БМ равен вашему БМ)

Особенности

Уклонение. Если гомункул подвергается эффекту, который позволяет совершить спасбросок Ловкости для получения только половины урона, то гомункул вместо этого не получает урона при успешном спасброске и только половину урона при провале. Он не может использовать эту особенность, если находится в состоянии недееспособный.

Магическая связь. Добавьте уровень заклинания к любой проверке характеристики или спасброску, совершаемому гомункулом.

Действия

Удар силой. *Рукопашная или дальнобойная атака:* бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 фт. или дистанция 30 фт. *Попадание:* Попадание: 1к6 + уровень заклинания урона силовым полем.

Реакции

Направление магии. *Триггер:* Вы накладываете заклинание с дистанцией «касание», и гомункул находится в пределах 120 футов от вас. *Действие:* Гомункул передаёт заклинание через своё прикосновение.

Магические предметы

Магические предметы представлены не в алфавитном порядке.

Сапоги извилистого пути [Boots of the Winding path]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите эти ботинки, вы можете бонусным действием телепортироваться на расстояние до 15 футов в свободное пространство, которое вы видите. Вы должны были занимать это пространство в какой-то момент в течение текущего хода.

Шлем бдительности [Helm of Awerness]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите этот шлем, вы совершаете броски инициативы с преимуществом.

Мультиинструмент [Manifold Tool]

Чудесный предмет, обычный (требуется настройка)

Этот инструмент принимает форму гаечного ключа, отвёртки или другого простого инструмента. Действием магия вы можете коснуться предмета и преобразовать его в выбранные вами инструменты ремесленника. В какой бы форме ни находился этот инструмент, вы владеете им при использовании.

Усилитель разума [Mind Sharpener]

Кольцо, необычное (требуется настройка)

Этот предмет имеет 4 заряда. Когда вы проваливаете спасбросок Телосложения для поддержания концентрации, вы можете реакцией потратить 1 заряд предмета, чтобы вместо этого преуспеть. Предмет восстанавливает 1к4 потраченных зарядов ежедневно на рассвете.

Излучающее свет оружие [Radiant Weapon]

Оружие (любое простое или воинское), редкое (требуется настройка заклинателем)

Это магическое оружие даёт бонус +1 к броскам атаки и урона, совершённым с его помощью. Пока вы держите его, вы можете бонусным действием заставить его излучать яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет на дополнительные 30 футов. Вы можете погасить свет с бонусным действием.

Оружие имеет 4 заряда. Вы можете реакцией сразу после того, как по вам попали атакой, потратить 1 заряд оружия и заставить атакующего совершить спасбросок Телосложения со Сл. 15. При провале атакующий получает состояние ослеплённый до конца своего следующего хода. Оружие восстанавливает 1к4 израсходованных зарядов ежедневно на рассвете.

Самозарядный выстрел [Repeating Shot]

Оружие (любое простое или воинское со свойством боеприпасы), необычное (требуется настройка)

Это магическое оружие даёт бонус +1 к броскам атаки и урона при использовании для дальнобойной атаки, а также игнорирует свойство перезарядка, если оно имеется.

Если оружию не хватает боеприпасов, то оно создаёт их само, автоматически производя 1 магический боеприпас, когда владелец совершает дальнобойную атаку с его помощью. Созданный боеприпас исчезает сразу после того, как попадает или промахивается по цели.

Отталкивающий щит [Repulsion Shield]

Доспехи (щит), необычный

Вы получаете +1 к КД, пока используете этот щит.

Щит имеет 4 заряда. Пока вы держите его, вы можете реакцией сразу после попадания по вам рукопашной атакой потратить 1 заряд щита и оттолкнуть атакующего на расстояние до 15 футов. Щит восстанавливает 1к4 потраченных зарядов ежедневно на рассвете.

Возвращающееся оружие [Returning Weapon]

Оружие (любое простое или воинское со свойством метательное), необычное

Это магическое оружие даёт бонус +1 к атакам и броскам урона, совершённым с его помощью, и возвращается к вашей руке сразу после использования для выполнения дальнобойной атаки.

Закло-заправительное кольцо [Spell-Refueling Ring]

Кольцо, необычное (требуется настройка заклинателем)

Пока вы носите это кольцо, вы можете восстановить 1 потраченную ячейку заклинаний бонусным действием. Восстановленная ячейка может быть 3 уровня или ниже. После использования кольцо нельзя использовать снова до следующего рассвета.

Черты

Этот раздел содержит 12 новых черт.

Черты метки дракона

Аберрантная метка дракона [Aberrant Dragonmark]

Черта метки дракона (Требование: кампания в Эберроне, нельзя иметь другую черту метки дракона)

Вы получаете следующие эффекты:

Аберрантная стойкость. Когда вы совершаете спасбросок Телосложения, вы можете бросить к4 и добавить выпавшее число к результату. Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и восстанавливаете все израсходованные применения после завершения продолжительного отдыха.

Аберрантная магия. Вы изучаете один заговор на ваш выбор из списка заклинаний чародея. Также выберите одно заклинание 1 уровня из этого списка. Оно считается для вас всегда подготовленным. Вы можете накладывать это заклинание 1 раз без траты ячейки заклинаний, и восстанавливаете такую возможность после короткого или продолжительного отдыха. Вы также можете накладывать это заклинание, используя любые доступные вам ячейки заклинаний. Телосложение является вашей заклинательной характеристикой для этого заклинания.

Аберрантный всплеск. Когда вы накладываете заклинание 1 уровня, полученное благодаря этой черте, вы можете потратить одну свою кость хитов и бросить её. Если выпадает чётное число, вы получаете временные хиты, равные выпавшему числу. Если выпадает нечётное число, одно существо в пределах 30 футов от вас (не включая вас) получает урон силовым полем, равный выпавшему числу. Если в радиусе нет других существ, урон получаете вы.

Метка обнаружения [Mark of Detection]

Черта метки дракона (Требование: кампания в Эберроне, нельзя иметь другую черту метки дракона)

Вы получаете следующие эффекты:

Дедуктивная интуиция. Когда вы совершаете проверку Мудрости (Внимательность или Проницательность), вы можете бросить 1к4 и добавить выпавшее число к проверке характеристики.

Магия обнаружение. У вас всегда подготовлены заклинания Обнаружение магии и Обнаружение болезней и яда. Вы можете накладывать каждое из этих заклинаний 1 раз без траты ячейки заклинаний. Вы восстанавливаете возможность таким образом накладывать их после продолжительного отдыха. Вы также можете накладывать эти заклинания, используя любые имеющиеся у вас ячейки заклинаний. Интеллект, Мудрость или Харизма является вашей заклинательной характеристикой для этих заклинаний (выберите при выборе этой черты).

Когда вы достигаете 3 уровня, у вас также всегда подготовлено заклинание Видеть невидимое и можете накладывать его таким же образом.

Заклинания метки. Если у вас есть особенность Использование заклинаний или Магия договора, то заклинания из таблицы «Заклинания Метки обнаружения» добавляются в список заклинаний вашего умения.

Заклинания Метки обнаружения

Уровень	Заклинания
1	Обнаружение добра и зла, Опознание
2	Обнаружение мыслей, Поиск ловушек
3	Подсматривание, Необнаружимость
4	Магический глаз, Предсказание
5	Знание легенд

Метка поиска [Mark of Finding]

Черта метки дракона (Требование: кампания в Эберроне, нельзя иметь другую черту метки дракона)

Вы получаете следующие эффекты:

Интуиция охотника. Когда вы совершаете проверку Мудрости (Внимательность или Выживание), вы можете бросить 1к4 и добавить выпавшее число к проверке характеристики.

Магия поиска. У вас всегда подготовленно заклинание Метка охотника. Вы можете накладывать это заклинание 1 раз без траты ячейки заклинаний, и восстанавливаете такую возможность после короткого или продолжительного отдыха. Вы также можете накладывать это заклинание, используя любые доступные вам ячейки заклинаний. Интеллект, Мудрость или Харизма является вашей заклинательной характеристикой для этих заклинаний (выберите при выборе этой черты).

Когда вы достигаете 3 уровня, у вас также всегда подготовлено заклинание Поиск объекта и можете накладывать его таким же образом.

Заклинания метки. Если у вас есть особенность Использование заклинаний или Магия договора, то заклинания из таблицы «Заклинания Метки поиска» добавляются в список заклинаний вашего умения.

Заклинания Метки поиска

Уровень	Заклинания
1	Огонь фей, Скороход
2	Поиск животных или растений, Пронзание разума
3	Подсматривание, Разговор с растениями
4	Предсказание, Поиск существа
5	Общение с природой

Метка укрощения [Mark of Handling]

Черта метки дракона (Требование: кампания в Эберроне, нельзя иметь другую черту метки дракона)

Вы получаете следующие эффекты:

Дикое чутьё. Когда вы совершаете проверку Интеллекта (Природа) или Мудрости (Уход за животными), вы можете бросить 1к4 и добавить выпавшее число к проверке характеристики.

Первозданная связь. У вас всегда подготовлены заклинания Дружба с животными и Разговор с животными. Вы можете накладывать каждое из этих заклинаний 1 раз без траты ячейки заклинаний. Вы восстанавливаете возможность таким образом накладывать их после продолжительного отдыха. Вы также можете накладывать эти заклинания, используя любые имеющиеся у вас ячейки заклинаний. Интеллект, Мудрость или Харизма является вашей заклинательной характеристикой для этих заклинаний (выберите при выборе этой черты).

Когда вы достигаете 3 уровня, у всас также можете накладывать заклинания Дружба с животными или Разговор с животными на монстров.

Заклинания метки. Если у вас есть особенность Использование заклинаний или Магия договора, то заклинания из таблицы «Заклинания Метки укрощения» добавляются в список заклинаний вашего умения.

Заклинания Метки укрощения

Уровень	Заклинания
1	Приказ, Поиск фамильяра
2	Животные чувства, Умиротворение
3	Маяк надежды, Вызов животных
4	Аура жизни, Подчинение зверя
5	Пробуждение

Метка исцеления [Mark of Healing]

Черта метки дракона (Требование: кампания в Эберроне, нельзя иметь другую черту метки дракона)

Вы получаете следующие эффекты:

Медицинская интуиция. Когда вы совершаете проверку Интеллекта (Набор травника) или Мудрости (Медицина), вы можете бросить 1к4 и добавить выпавшее число к проверке характеристики.

Исцеляющее прикосновение. У вас всегда подготовлено заклинание Лечение ран. Вы можете накладывать это заклинание 1 раз без траты ячейки заклинаний, и восстанавливаете такую возможность после короткого или продолжительного отдыха. Вы также можете накладывать это заклинание, используя любые доступные вам ячейки заклинаний. Интеллект, Мудрость или Харизма является вашей заклинательной характеристикой для этих заклинаний (выберите при выборе этой черты).

Когда вы достигаете 3 уровня, у вас также всегда подготовлено заклинание Малое восстановление и можете накладывать его таким же образом.

Заклинания метки. Если у вас есть особенность Использование заклинаний или Магия договора, то заклинания из таблицы «Заклинания Метки исцеления» добавляются в список заклинаний вашего умения.

Заклинания Метки исцеления

Уровень	Заклинания
1	Псевдожизнь, Лечащее слово
2	Арканная регенерация, Молебен лечения
3	Аура живучести, Множественное лечащее слово
4	Аура жизни, Аура очищения
5	Высшее восстановление

Метка радушия [Mark of Hospitality]

Черта метки дракона (Требование: кампания в Эберроне, нельзя иметь другую черту метки дракона)

Вы получаете следующие эффекты:

Вечное гостеприимство. Когда вы совершаете проверку Харизма (Убеждение) или проверку с использованием инструментов повара или пивовара, вы можете бросить 1к4 и добавить выпавшее число к проверке характеристики.

Магия трактирщика. Вы знаете заговор Фокусы. Кроме того, у вас всегда подготовлены заклинания Очищение пищи и питья и Невидимый слуга. Вы можете накладывать каждое из этих заклинаний 1 раз без траты ячейки заклинаний. Вы восстанавливаете возможность таким образом накладывать их после продолжительного отдыха. Вы также можете накладывать эти заклинания, используя любые имеющиеся у вас ячейки заклинаний. Интеллект, Мудрость или Харизма является вашей заклинательной характеристикой для этих заклинаний (выберите при выборе этой черты).

Заклинания метки. Если у вас есть особенность Использование заклинаний или Магия договора, то заклинания из таблицы «Заклинания Метки радушия» добавляются в список заклинаний вашего умения.

Заклинания Метки радушия

Уровень	Заклинания
1	Чудо-ягоды, Усыпление
2	Подмога, Умиротворение
3	Сотворение пищи и воды, Леомундова хижина
4	Аура очищения, Кабинет Морденкайнена
5	Святилище

Метка создания [Mark of Making]

Черта метки дракона (Требование: кампания в Эберроне, нельзя иметь другую черту метки дракона)

Вы получаете следующие эффекты:

Интуиция ремесленника. Когда вы совершаете проверку Интеллекта (Аркана) или проверку с использованием инструментов ремесленника, вы можете бросить 1к4 и добавить выпавшее число к проверке характеристики.

Магия кузнеца. Вы знаете заговор Починка. У вас всегда подготовлено заклинание Магическое оружие. Вы можете накладывать это заклинание 1 раз без траты ячейки заклинаний, и восстанавливаете такую возможность после короткого или продолжительного отдыха. Вы также можете накладывать это заклинание, используя любые доступные вам ячейки заклинаний. Интеллект, Мудрость или Харизма является вашей заклинательной характеристикой для этих заклинаний (выберите при выборе этой черты).

Заклинания метки. Если у вас есть особенность Использование заклинаний или Магия договора, то заклинания из таблицы «Заклинания Метки исцеления» добавляются в список заклинаний вашего умения.

Заклинания Метки исцеления

Уровень	Заклинания
1	Опознание, Тензеров парящий диск
2	Вечный огонь, Божественное оружие
3	Вызов шквала снарядов, Стихийное оружие
4	Изготовление, Изменение формы камня
5	Сотворение

Метка пути [Mark of Passage]

Черта метки дракона (Требование: кампания в Эберроне, нельзя иметь другую черту метки дракона)

Вы получаете следующие эффекты:

Скорость курьера. Ваша скорость увеличивается на 5 футов.

Интуитивное движение. Когда вы совершаете проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика), вы можете бросить 1к4 и добавить выпавшее число к проверке характеристики.

Магия кузнеца. У вас всегда подготовлено заклинание Туманный шаг. Вы можете накладывать это заклинание 1 раз без траты ячейки заклинаний, и восстанавливаете такую возможность после короткого или продолжительного отдыха. Вы также можете накладывать это заклинание, используя любые доступные вам ячейки заклинаний. Интеллект, Мудрость или Харизма является вашей заклинательной характеристикой для этих заклинаний (выберите при выборе этой черты).

Заклинания метки. Если у вас есть особенность Использование заклинаний или Магия договора, то заклинания из таблицы «Заклинания Метки пути» добавляются в список заклинаний вашего умения.

Заклинания Метки пути

Уровень	Заклинания
1	Поспешное отступление, Прыжок
2	Бесследное передвижение, Поиск скакуна
3	Мерцание, Призрачный скакун
4	Переносящая дверь, Свобода перемещения
5	Круг телепортации

Метка письма [Mark of Scribing]

Черта метки дракона (Требование: кампания в Эберроне, нельзя иметь другую черту метки дракона)

Вы получаете следующие эффекты:

Одарённый писец. Когда вы совершаете проверку Интеллекта (История) или или проверку с использованием инструментов каллиграфа, вы можете бросить 1к4 и добавить выпавшее число к проверке характеристики.

Проницательность писца. Вы знаете заговор Сообщение. У вас всегда подготовлено заклинание Понимание языков. Вы можете накладывать это заклинание 1 раз без траты ячейки заклинаний, и восстанавливаете такую возможность после короткого или продолжительного отдыха. Вы также можете накладывать это заклинание, используя любые доступные вам ячейки заклинаний. Интеллект, Мудрость или Харизма является вашей заклинательной характеристикой для этих заклинаний (выберите при выборе этой черты).

Когда вы достигаете 3 уровня, у вас также всегда подготовлено заклинание Волшебные уста и можете накладывать его таким же образом.

Заклинания метки. Если у вас есть особенность Использование заклинаний или Магия договора, то заклинания из таблицы «Заклинания Метки письма» добавляются в список заклинаний вашего умения.

Заклинания Метки письма

Уровень	Заклинания
1	Приказ, Иллюзорные письмена
2	Почтовое животное, Тишина
3	Послание, Языки
4	Магический глаз, Смятение
5	Сновидение

Метка стража [Mark of Sentinel]

Черта метки дракона (Требование: кампания в Эберроне, нельзя иметь другую черту метки дракона)

Вы получаете следующие эффекты:

Интуиция стража. Когда вы совершаете проверку Мудрости (Анализ или Внимательность), вы можете бросить 1к4 и добавить выпавшее число к проверке характеристики.

Щит хранителя. У вас всегда подготовлено заклинание Щит. Вы можете накладывать это заклинание 1 раз без траты ячейки заклинаний, и восстанавливаете такую возможность после короткого или продолжительного отдыха. Вы также можете накладывать это заклинание, используя любые доступные вам ячейки заклинаний. Интеллект, Мудрость или Харизма является вашей заклинательной характеристикой для этих заклинаний (выберите при выборе этой черты).

Бдительный защитник. Когда по видимому существу в пределах 5 футов от вас попадают атакой, вы можете реакцию поменяться с ним местами и атака попадает по вам вместо него. После использования этого умения вы не можете применять её снова, пока не завершите продолжительный отдых.

Заклинания метки. Если у вас есть особенность Использование заклинаний или Магия договора, то заклинания из таблицы «Заклинания Метки стража» добавляются в список заклинаний вашего умения.

Заклинания Метки стража

Уровень	Заклинания
1	Вызов на дуэль, Щит веры
2	Охраняющая связь, Область истины
3	Контрзаклинание, Защита от энергии
4	Защита от смерти, Страж веры
5	Длань Бигби

Метка тени [Mark of Shadow]

Черта метки дракона (Требование: кампания в Эберроне, нельзя иметь другую черту метки дракона)

Вы получаете следующие эффекты:

Хитрая интуиция. Когда вы совершаете проверку Ловкости (Скрытность) или Харизмы (Выступление), вы можете бросить 1к4 и добавить выпавшее число к проверке характеристики.

Формирование теней. Вы знаете заговор Малая иллюзия. У вас всегда подготовлено заклинание Невидимость. Вы можете накладывать это заклинание 1 раз без траты ячейки заклинаний, и восстанавливаете такую возможность после короткого или продолжительного отдыха. Вы также можете накладывать это заклинание, используя любые доступные вам ячейки заклинаний. Интеллект, Мудрость или Харизма является вашей заклинательной характеристикой для этих заклинаний (выберите при выборе этой черты).

Заклинания метки. Если у вас есть особенность Использование заклинаний или Магия договора, то заклинания из таблицы «Заклинания Метки тени» добавляются в список заклинаний вашего умения.

Заклинания Метки тени

Уровень	Заклинания
1	Маскировка, Безмолвный образ
2	Тьма, Бесследное передвижение
3	Подсматривание, Образ
4	Высшая невидимость, Мираж
5	Фальшивый двойник

Метка шторма [Mark of Storm]

Черта метки дракона (Требование: кампания в Эберроне, нельзя иметь другую черту метки дракона)

Вы получаете следующие эффекты:

Интуиция навигатора. Когда вы совершаете проверку Ловкости (Акробатика) или или проверку с использованием инструментов навигатора, вы можете бросить 1к4 и добавить выпавшее число к проверке характеристики.

Дар шторма. Вы получаете сопротивление урону электричеством.

Магия шторма. Вы знаете заговор Раскат грома. . Когда ваш персонаж достигает 3 уровня, у вас также всегда подготовлено заклинание Порыв ветра. Вы можете накладывать это заклинание 1 раз без траты ячейки заклинаний, и восстанавливаете такую возможность после короткого или продолжительного отдыха. Вы также можете накладывать это заклинание, используя любые доступные вам ячейки заклинаний. Интеллект, Мудрость или Харизма является вашей заклинательной характеристикой для этих заклинаний (выберите при выборе этой черты).

Заклинания метки. Если у вас есть особенность Использование заклинаний или Магия договора, то заклинания из таблицы «Заклинания Метки шторма» добавляются в список заклинаний вашего умения.

Заклинания Метки шторма

Уровень	Заклинания
1	Падение пёрышком, Туманное облако
2	Левитация, Дребезги
3	Метель, Стена ветра
4	Вызов малых элементалей, Власть над водами
5	Вызов элементаля

Метка охраны [Mark of Warding]

Черта метки дракона (Требование: кампания в Эберроне, нельзя иметь другую черту метки дракона)

Вы получаете следующие эффекты:

Интуиция хранителя. Когда вы совершаете проверку Интеллекта (Анализ) или проверку с использованием воровских инструментов, вы можете бросить 1к4 и добавить выпавшее число к проверке характеристики.

Охранные чары и печати. У вас всегда подготовлены заклинания Сигнал тревоги и Доспехи мага. Вы можете накладывать каждое из этих заклинаний 1 раз без траты ячейки заклинаний. Вы восстанавливаете возможность таким образом накладывать их после продолжительного отдыха. Вы также можете накладывать эти заклинания, используя любые имеющиеся у вас ячейки заклинаний. Интеллект, Мудрость или Харизма является вашей заклинательной характеристикой для этих заклинаний (выберите при выборе этой черты).

Когда вы достигаете 3 уровня, вы также всегда имеете подготовленное заклинание Волшебный замок и можете накладывать его таким же образом.

Заклинания метки. Если у вас есть особенность Использование заклинаний или Магия договора, то заклинания из таблицы «Заклинания Метки охраны» добавляются в список заклинаний вашего умения.

Заклинания Метки охраны

Уровень	Заклинания
1	Доспех Агатиса, Убежище
2	Стук, Нистулова ложная магия
3	Охранные руны, Магический круг
4	Леомундов потайной сундук, Верный пёс Морденкайнена
5	Преграда жизни

Общие черты

Усиленная аберрантная метка [Greater Aberrant Mark]

Общая черта (Требование: 4-й уровень и выше, черта Аберрантная метка дракона)

Вы получаете следующие эффекты:

Увеличение характеристики. Увеличьте свой показатель Телосложения на 1, до максимума 20.

Улучшенная интуиция. Когда вы используете умение Аберрантная стойкость от вашей черты Аберрантная метка дракона, вы можете бросать 1к6 вместо 1к4.

Метка вдохновения. Когда вы накладываете заговор, вы можете потратить одну из ваших костей хитов и бросить её. Вы получаете временные хиты, равные выпавшему числу, а одно существо по вашему выбору в пределах 30 футов от вас (кроме вас) получает урон силовым полем, равный выпавшему числу.

Вы можете использовать этот эффект количество раз, равное вашему модификатору Телосложения (минимум 1 раз), и восстанавливаете все израсходованные использования после продолжительного отдыха.

Усиленная метка обнаружения [Greater Mark of Detection]

Общая черта (Требование: 4-й уровень и выше, черта Метка обнаружения)

Вы получаете следующие эффекты:

Увеличение характеристики. Увеличьте одну характеристику по вашему выбору на 1, до максимума 20.

Улучшенная интуиция. Когда вы используете умение Дедуктивная интуиция от вашей черты Метка обнаружения, вы можете бросать 1к6 вместо 1к4.

Улучшенное обнаружение. Когда вы накладываете заклинание Видеть невидимое, вы можете модифицировать это заклинание так, чтобы в течении его длительности вы получали преимущество на броски инициативы, а враги в пределах 30 футов, совершающие бросок инициативы, не могли получать преимущество на этот бросок. После того как вы модифицировали заклинание этим способом, вы не можете сделать это снова, пока не завершите продолжительный отдых.

Усиленная метка поиска [Greater Mark of Finding]

Общая черта (Требование: 4-й уровень и выше, черта Метка поиска)

Вы получаете следующие эффекты:

Увеличение характеристики. Увеличьте одну характеристику по вашему выбору на 1, до максимума 20.

Улучшенная интуиция. Когда вы используете умение Интуиция охотника от вашей черты Метка поиска, вы можете бросать 1к6 вместо 1к4.

Улучшенный поиск. Когда вы накладываете заклинание Метка охотника, вы можете модифицировать это заклинание так, чтобы цель не могла воспользоваться состоянием невидимый на протяжении действия заклинания. После того как вы модифицировали заклинание этим способом, вы не можете сделать это снова, пока не завершите продолжительный отдых.

Усиленная метка укрощения [Greater Mark of Handling]

Общая черта (Требование: 4-й уровень и выше, черта Метка укрощения)

Вы получаете следующие эффекты:

Увеличение характеристики. Увеличьте одну характеристику по вашему выбору на 1, до максимума 20.

Улучшенная интуиция. Когда вы используете умение Дикое чутьё от вашей черты Метка укрощения, вы можете бросать 1к6 вместо 1к4.

Улучшенное укрощение. Пока вы оседлали верховое животное, сразу после того, как вы попали по цели в пределах 5 футов от вашего верхового животного рукопашной атакой, ваше верховое животное может реакцией переместиться на расстояние до своей скорости или совершить действие атака, чтобы выполнить одну атаку (на ваш выбор).

Усиленная метка исцеления [Greater Mark of Healing]

Общая черта (Требование: 4-й уровень и выше, черта Метка исцеления)

Вы получаете следующие эффекты:

Увеличение характеристики. Увеличьте одну характеристику по вашему выбору на 1, ддо максимума 20.

Улучшенная интуиция. Когда вы используете умение Медицинская интуиция от вашей черты Метка исцеления, вы можете бросать 1к6 вместо 1к4.

Улучшенное исцеление. Когда вы накладываете заклинание Лечение ран и бросаете кости для определения количества восстановленных хитов, вы можете считать любые выпавшие 1 или 2 как 3.

Усиленная метка радушия [Greater Mark of Hospitality]

Общая черта (Требование: 4-й уровень и выше, черта Метка радушия)

Вы получаете следующие эффекты:

Увеличение характеристики. Увеличьте одну характеристику по вашему выбору на 1, до максимума 20.

Улучшенная интуиция. Когда вы используете умение Вечное гостеприимство от вашей черты Метка радушия, вы можете бросать 1к6 вместо 1к4.

Улучшенное радушие. Когда вы накладываете заклинание Очищение пищи и питья, вы можете модифицировать это заклинание так, чтобы каждое существо по вашему выбору в пределах 30 футов от вас получало магическое восстановление сил. Каждый выбранный персонаж снижает свою степень истощения на 1 и получает временные хиты, равные вашему бонусу мастерства + модификатору Интеллекта, Харизмы или Мудрости (выбирается при получении этой черты). После того как вы модифицировали заклинание этим способом, вы не можете сделать это снова, пока не завершите продолжительный отдых.

Усиленная метка создания [Greater Mark of Making]

Общая черта (Требование: 4-й уровень и выше, черта Метка создания)

Вы получаете следующие эффекты:

Увеличение характеристики. Увеличьте одну характеристику по вашему выбору на 1, до максимума 20.

Улучшенная интуиция. Когда вы используете умение Интуиция ремесленника от вашей черты Метка создания, вы можете бросать 1к6 вместо 1к4.

Улучшенное создание. Когда вы накладываете заклинание Магическое оружие, вы можете модифицировать это заклинание так, при первой атаке этим оружием в каждом из ваших ходов вы могли перенести часть или весь бонус оружия на КД. Например, если бонус составляет +2, вы можете уменьшить бонус к атакам и урону до +1 и получить +1 к КД. Изменённый бонус действует до начала вашего следующего хода, но вы должны держать оружие, чтобы получать бонус к КД от него. После того как вы модифицировали заклинание этим способом, вы не можете сделать это снова, пока не завершите продолжительный отдых.

Усиленная метка пути [Greater Mark of Passage]

Общая черта (Требование: 4-й уровень и выше, черта Метка пути)

Вы получаете следующие эффекты:

Увеличение характеристики. Увеличьте одну характеристику по вашему выбору на 1, до максимума 20.

Улучшенная интуиция. Когда вы используете умение Интуитивное движение от вашей черты Метка пути, вы можете бросать 1к6 вместо 1к4.

Вдохновлённый путь. Когда вы накладываете заклинание Туманный шаг, вы можете модифицировать это заклинание так, чтобы перенести с собой одно добровольное существо, которого касаетесь. Это существо телепортируется в незанятое пространство по вашему выбору в пределах 5 футов от вашей точки назначения. После того как вы модифицировали заклинание этим способом, вы не можете сделать это снова, пока не завершите продолжительный отдых.

Усиленная метка письма [Greater Mark of Scribing]

Общая черта (Требование: 4-й уровень и выше, черта Метка письма)

Вы получаете следующие эффекты:

Увеличение характеристики. Увеличьте одну характеристику по вашему выбору на 1, до максимума 20.

Улучшенная интуиция. Когда вы используете умение Одарённый писец от вашей черты Метка письма, вы можете бросать 1к6 вместо 1к4.

Вдохновлённый путь. Когда вы накладываете заклинание Понимание языков, вы можете модифицировать это заклинание так, чтобы над существом, которого вы видите в пределах 30 футов, появился знак, который сохраняется на время действия заклинания. Пока знак существует, ваши враги в пределах 30 футов от этого существа должны тратить 2 фута движения за каждый 1 фут, который они перемещаются ближе к этому существу. Знак исчезает, если существо совершает бросок атаки, накладывает заклинание или наносит урон.

Усиленная метка стража [Greater Mark of Sentinel]

Общая черта (Требование: 4-й уровень и выше, черта Метка стража)

Вы получаете следующие эффекты:

Увеличение характеристики. Увеличьте одну характеристику по вашему выбору на 1, до максимума 20.

Улучшенная интуиция. Когда вы используете умение Интуиция стража от вашей черты Метка стража, вы можете бросать 1к6 вместо 1к4.

Улучшенный страж. Когда вы накладываете заклинание Щит, вы можете модифицировать это заклинание так, чтобы оно магически помечало существо, которого вы видите в пределах 30 футов, до конца его следующего хода. Пока существо помечено, оно должно тратить 2 фута движения за каждый 1 фут, который оно перемещается дальше от вас.

Усиленная метка тени [Greater Mark of Shadow]

Общая черта (Требование: 4-й уровень и выше, черта Метка тени)

Вы получаете следующие эффекты:

Увеличение характеристики. Увеличьте одну характеристику по вашему выбору на 1, до максимума 20.

Улучшенная интуиция. Когда вы используете умение Хитрая интуиция от вашей черты Метка тени, вы можете бросать 1к6 вместо 1к4.

Улучшенная тень. Когда вы накладываете заклинание Невидимость, вы можете модифицировать это заклинание так, чтобы оно также действовало на одно согласное существо в пределах 5 футов от вас. Состояние невидимый немедленно заканчивается для затронутого существа после того, как оно совершит атаку, нанесёт урон или наложит заклинание. После использования этого эффекта вы не можете применять его снова, пока не завершите продолжительный отдых.

Усиленная метка шторма [Greater Mark of Storm]

Общая черта (Требование: 4-й уровень и выше, черта Метка шторма)

Вы получаете следующие эффекты:

Увеличение характеристики. Увеличьте одну характеристику по вашему выбору на 1, до максимума 20.

Улучшенная интуиция. Когда вы используете умение Интуиция навигатора от вашей черты Метка шторма, вы можете бросать 1к6 вместо 1к4.

Улучшенный шторм. Когда вы накладываете заклинание Порыв ветра, вы можете модифицировать это заклинание так, чтобы получить скорость полёта, равную половине вашей скорости (округляется в меньшую сторону) на всё время действия заклинания. После использования этого эффекта вы не можете применять его снова, пока не завершите продолжительный отдых.

Усиленная метка охраны [Greater Mark of Warding]

Общая черта (Требование: 4-й уровень и выше, черта Метка охраны)

Вы получаете следующие эффекты:

Увеличение характеристики. Увеличьте одну характеристику по вашему выбору на 1, до максимума 20.

Улучшенная интуиция. Когда вы используете умение Интуиция хранителя от вашей черты Метка охраны, вы можете бросать 1к6 вместо 1к4.

Улучшенное ограждение. Когда вы накладываете заклинание Доспехи мага, вы можете модифицировать это заклинание так, чтобы оно также влияло на одно согласное существо, которое вы видите в пределах 30 футов. После использования этого эффекта вы не можете применять его снова, пока не завершите продолжительный отдых.

Мощная метка дракона [Potent Dragonmark]

Общая черта (Требование: 4-й уровень и выше, любая черта метки дракона)

Вы получаете следующие эффекты:

Увеличение характеристики. Увеличьте одну характеристику, используемую для накладывания заклинаний вашей чертой метки дракона, на 1, до максимума 20.

Подготовка драконьих заклинаний. У вас всегда подготовлены заклинания из таблицы вашей черты метка дракона, если таковая имеется.

Драконья магия. У вас есть 1 ячейка заклинаний, которую можно использовать для накладывания заклинаний, от вашей черты метки дракона. Уровень этой ячейки равен половине вашего уровня (округляется вверх), но не выше 5. Вы восстанавливаете израсходованную ячейку, когда завершаете краткий или продолжительный отдых. Вы можете использовать эту ячейку только для накладывания заклинаний, которые у вас подготовлены благодаря вашей черте метки дракона или умению «Подготовка драконьих заклинаний» этой черты.

Эпические черты

Эта черта относится к категории эпические черты.

Дар Сибериса [Boon of Siberys]

Эпическая черта (Требование: 19-й уровень и кампания в Эберроне)

Вы получаете следующие эффекты:

Увеличение характеристики. Увеличьте одну характеристику по вашему выбору на 1, до максимума 30.

Подготовка драконьих заклинаний. У вас всегда подготовлены заклинания из таблицы вашей черты метка дракона, если таковая имеется.

Искажённая магия. Выберите одно заклинание любого уровня из списка заклинаний чародея или заклинание из таблицы «Драконьи метки Сибериса». Это заклинание всегда считается для вас подготовленным.

Вы можете накладывать его один раз без траты ячейки заклинаний, и после короткого или продолжительного отдыха снова получаете такую возможность. Также вы можете накладывать это заклинание, используя любые имеющиеся у вас ячейки заклинаний.

Интеллект, Мудрость или Харизма (выбирается при получении дара) является вашей основной характеристикой для этого заклинания.

Драконьи метки Сибериса

Метка	Заклинание
Обнаружения	Истинное зрение
Поиска	Телепортация
Укрощения	Превращение в животных
Исцеления	Регенерация
Радушия	Пир героев
Создания	Демиплан
Пути	Уход в иной план
Письма	Знак
Стража	Сокрытие разума
Тени	Проекция
Шторма	Власть над погодой
Охраны	Лабиринт